7

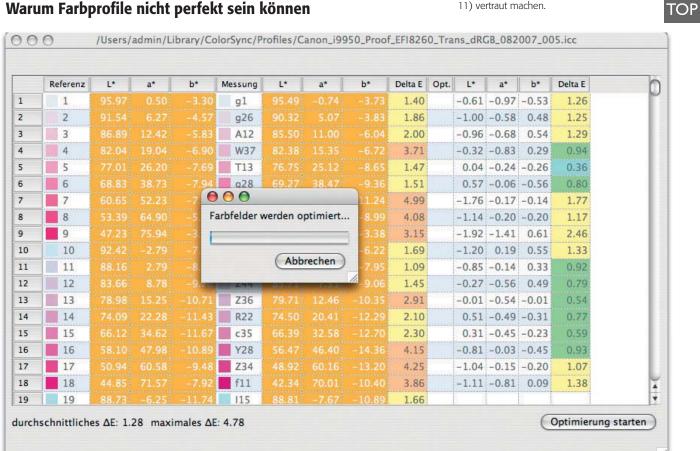
Photoshop Aktuell · Vol. 16 Seite 1 von 6

Optimierung von Farbprofilen durch Iteration



Achtung: Dieser Beitrag erfordert erweiterte Kenntnisse in Farbmanagement! Wir empfehlen deshalb, dass

Sie sich vor der Lektüre mit den Teilen 7 FM ALL (Vol. 1/2007) und 9 KP RGB (Vol. 1/2007 und 11) vertraut machen.



Das Wesen eines Farbprofils liegt darin, dass es die "subjektiven" farblichen Eigenschaften eines Wiedergabegeräts relativ zu einem objektiven Referenzfarbraum möglichst genau beschreibt, damit mittels dieses Profils beliebige Farbbilddaten so modifiziert werden können, dass im Endergebnis objektiv korrekte Farben herauskommen. Damit Farbprofile handlich bleiben und nicht zu gigantischen Dateien wuchern, erfolgt die Beschreibung nicht für alle potenziell möglichen Farben des Geräts, sondern nur anhand von Stützpunkten, die innerhalb des Gerätefarbraums möglichst gleichmäßig verteilt sind.

Das wäre doch zu schön, um wahr zu sein – per Knopfdruck zu wesentlich geringeren Farbabständen zwischen Ausdruck und Referenz. So toll, wie von "MatchPatch" vorauskalkuliert, sind die Ergebnisse bei Weitem nicht. Wenn es aber nur um einige kritische Farbwerte geht, die knapp außerhalb der Toleranz liegen, dann kann das Programm sehr hilfreich sein, diese Hürde zu nehmen

Da nur die wenigsten in Dateien tatsächlich zu berechnenden Farben mit diesen Stützpunkten zusammenfallen, können nur die wenigsten Farbparameter direkt vom Ein- in den Ausgabefarbraum transferiert werden, nahezu alle sind durch Interpolation zwischen mehreren Stützpunkten zu ermitteln. Erschwerend kommt hinzu, dass auch die allermeisten der Stützpunkte, an denen das Farbprofil quasi "aufgehängt" ist, nicht direkt das Messergebnis reflektieren, auf dessen Basis das Profil generiert wurde, sondern ebenfalls Ergebnisse von Interpolationen, Näherungen, Optimierungen etc. sind.

Berechnung mit Interpolation